GAMERVIP
HANDRVIP
ESPECIAL
DYING LIGHT
AÑO 3 NÚMERO 28
640509-040147

SNIPER

Más de 7 años Junto a ti!

VISÍTANOS EN
WWW.SNIPER.CL

TODOS LOS ESTRENOS

OFERTAS DE FIN DE AÑO

LLEVA TU PS4 LAST OF US BUNDLE O TU WII U MARIO 3D WORLD BUNDLE HOY

CONSOLA PS4 LAST OF US BUNDLE
$299.900
VALOR EN EFECTIVO / OTRO MEDIO DE PAGO $319.900

CONSOLA WIIU MARIO 3D BUNDLE
$249.900
VALOR EN EFECTIVO / OTRO MEDIO DE PAGO $264.900

RECUERDA UNIRTE A NUESTRA COMUNIDAD Y VISITARNOS EN
WWW.FACEBOOK.COM/SNIPER.CL

GAMERVIP

ESPECIAL

DYING LIGHT

GOOD NIGHT GOOD LUCK

VERSION 2.0

EDITORIAL

Bienvenidos a nuestra peor época del año, cuando nuestros bolsillos sufren ante lanzamientos de la talla de «Call of Duty», «Sunset Overdrive», «Evil Within» y mucho más. Todo pegado y acumulado en estos meses, sin duda satisfaciendo nuestra hambre gamer, pero desgastando nuestro presupuesto.

GamerVip tambien está de vuelta, en un formato ya definitivamente lanzado al online, y pronto con sistema de suscripción en dispositivos Android e los, donde podrás encontrar nuestra aplicación, y leernos cómodamente mes a mes. Por este nuevo formato, notarás que hemos cambiado el diseño de nuestra revista, optando por un formato mucho más cómodo para leer en plataformas móbiles y alejándonos un poco del estallido visual, que suele caracterizar a las revistas físicas del rubro. Esperamos nos disfrutes.

CARLOS MENARES | EDITOR GENERAL

EDITOR GENERAL
Carlos Menares

EDITOR DE CONTENIDOS
Rafael Inostroza

ANALISTAS
Noobfather
El Bicho Azúlz
Profesor Semilla
Javurr

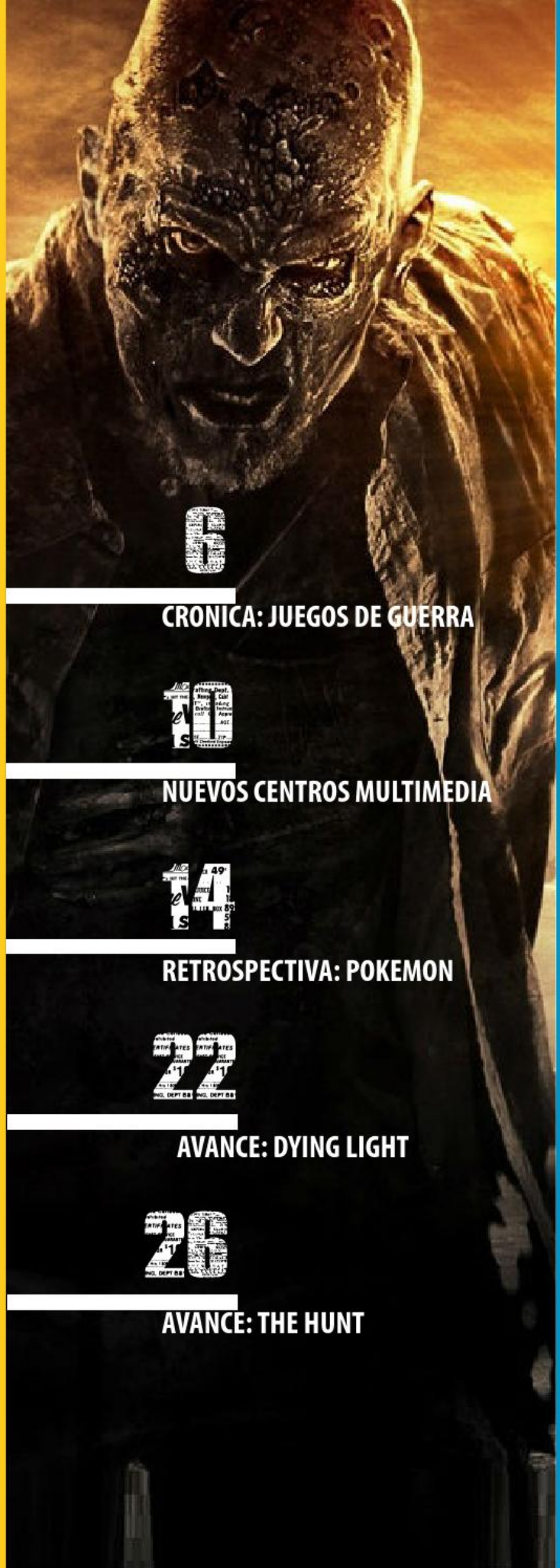
CRONISTAS
José Toro

Jorge Farah

DISEÑO
Carlos Menares

PORTADA
Lobo orochi

GAMERVIP
Año 3 · Nº28
Noviembre 2014
www.gamervip.cl



6 CRONICA: JUEGOS DE GUERRA

10 NUEVOS CENTROS MULTIMEDIA

14 RETROSPECTIVA: POKEMON

22 AVANCE: DYING LIGHT

26 AVANCE: THE HUNT

ÍNDICE

28 ANALISIS: BAYONETTA 2

34 ANALISIS: SUNSET OVERDRIVE

38 ANALISIS: SHADOWS OF MORDOR

44 ANALISIS: THE EVIL WITHIN

52 ANALISIS: CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

58 ANALISIS: FIFA 15

62 ANALISIS: FREEDOM WARS

64 ANALISIS: WALKING DEAD SEASON 2

65 ANALISIS: WOLF AMONG US

66 ARTE GRAFICO: DYING LIGHT

QATAR AIRWAYS

JUEGOS DE GUERRA

Aún recuerdo esos viejos tiempos en invierno, cuando mi padre llegó con una computadora a la casa, corría con el sistema operativo MS-DOS (de esos que tenías que escribir todo y previo a Windows) y con varios juegos preinstalados. Luego de aprender a moverme por la computadora usando los comandos de texto me dispuse a probar cada juego que estaba allí, en la época no era mucho, pero uno en especial llamo mi atención, su nombre era Doom, poco sabía yo de videojuegos en el momento, pero el juego era tan simple y a su vez tan adictivo que me cautivó de tal manera que hasta el día de hoy me doy un tiempo para jugar.

— **POR:** JOSE TORO

FIRST PERSON SHOOTERS DE DOOM A CALL OF DUTY

Así como yo fui succionado por la majestuosidad que era en ese momento Doom, muchos lo fueron, el juego era simple, habían unos demonios y tú tenías que matarlos pasando por distintas bases militares dentro de las lunas de Marte usando todo tipo de armas que encontraras en el camino, además de un multijugador bastante adictivo.
Para su tiempo, Doom era algo nunca antes visto, si bien la fórmula se repetía de su predecesor espiritual Wolfenstein, se sentía un poco más realista con su nivel de detalle que los caricaturescos pasillos nazis de su antecesor.
Pero este mismo nivel de detalle, que a los estándares de hoy en día parecen un chiste con el fotorrealismo que se ha instaurado en los videojuegos, en su momento generó una gran polémica entre los padres preocupados de que sus hijos jugaran un videojuego tan violento y fue empeorando desde allí gracias al incidente del colegio Columbine, desde ese entonces que los videojuegos violentos han estado al filo de la espada, pero aun así, la mala publicidad es publicidad al fin y al cabo, lo que llevó a que la popularidad del juego aumentará, haciendo parecer a otras compañías, que los FPS eran una opción viable dentro del mercado, lo que concluyó con muchos juegos similares, tanto así que se acuñó el término Doom-Like o clon de Doom para estos juegos.
Pero no fue hasta que la misma compañía progenitora de Doom, id Software, lanzó su siguiente FPS, Quake, que

se empezó a popularizar el multijugador en el género la que llevó a su primera competencia, el aclamado Unreal Tournament.

De allí pasó el tiempo y más FPS aparecieron, aunque aún los juegos de plataforma dominaban el mercado pues parecía un mero género del PC, hasta que GoldenEye llegó a taparnos la boca demostrando de lo que era capaz un FPS dentro de la Nintendo 64.

De allí el FPS fue explorando más en lo que era historia, con la llegada de Half Life, hasta ahora reconocido como el ABC sobre cómo hacer una buena historia en un videojuego y por otro lado Medal of Honor, cuya historia se basaba en soldados con misiones específicas durante la segunda guerra mundial.

El apogeo de Medal of Honor llegó con Allied Assault, que intentaba imitar, de muy buena manera, a películas taquillera, en específico, Salvando al Soldado Ryan, llevando el lado cinemático de buena manera al juego, en especial las escenas que abordaban el día D.

Pero el equipo desarrollador dentro de EA aún no estaba de acuerdo con este enfoque, pensando que la guerra no se ganaba con un solo soldado sino con el esfuerzo de un grupo más grande proveniente de varias naciones.

De esta idea; y luego de dejar la compañía para unirse a la publicadora Activision bajo el nuevo nombre de Infinity Ward, estos desarrolladores decidieron empezar un nuevo proyecto que estuviera más acercado a su idea de lo que debe ser realmente un juego basado en la segunda guerra mundial, el cual llamaron Call of Duty.

El juego fue un éxito instantáneo, su fórmula de encarnar a diferentes soldados de varias nacionalidades, junto con sus grupos, para formar parte de la guerra desde distintos puntos de vista realmente parecía una idea nunca antes vista, sentirse parte de un equipo más que de un solo súper soldado.

COD fue el punto de inflexión, que coronó al FPS como uno de los géneros favoritos de los videojugadores que se demuestra hasta el día de hoy, con Activision sacando un nuevo COD cada año porque realmente la fórmula aún funciona, siendo uno de los juegos que más dinero produce cada año.

Pero aun así debemos recordar cómo empezó todo y el largo camino que han tenido los tan amados Shooters para llegar hasta donde están ahora, el pináculo de los videojuegos exitosos.

— **POR:** JOSE TORO

CONSOLAS

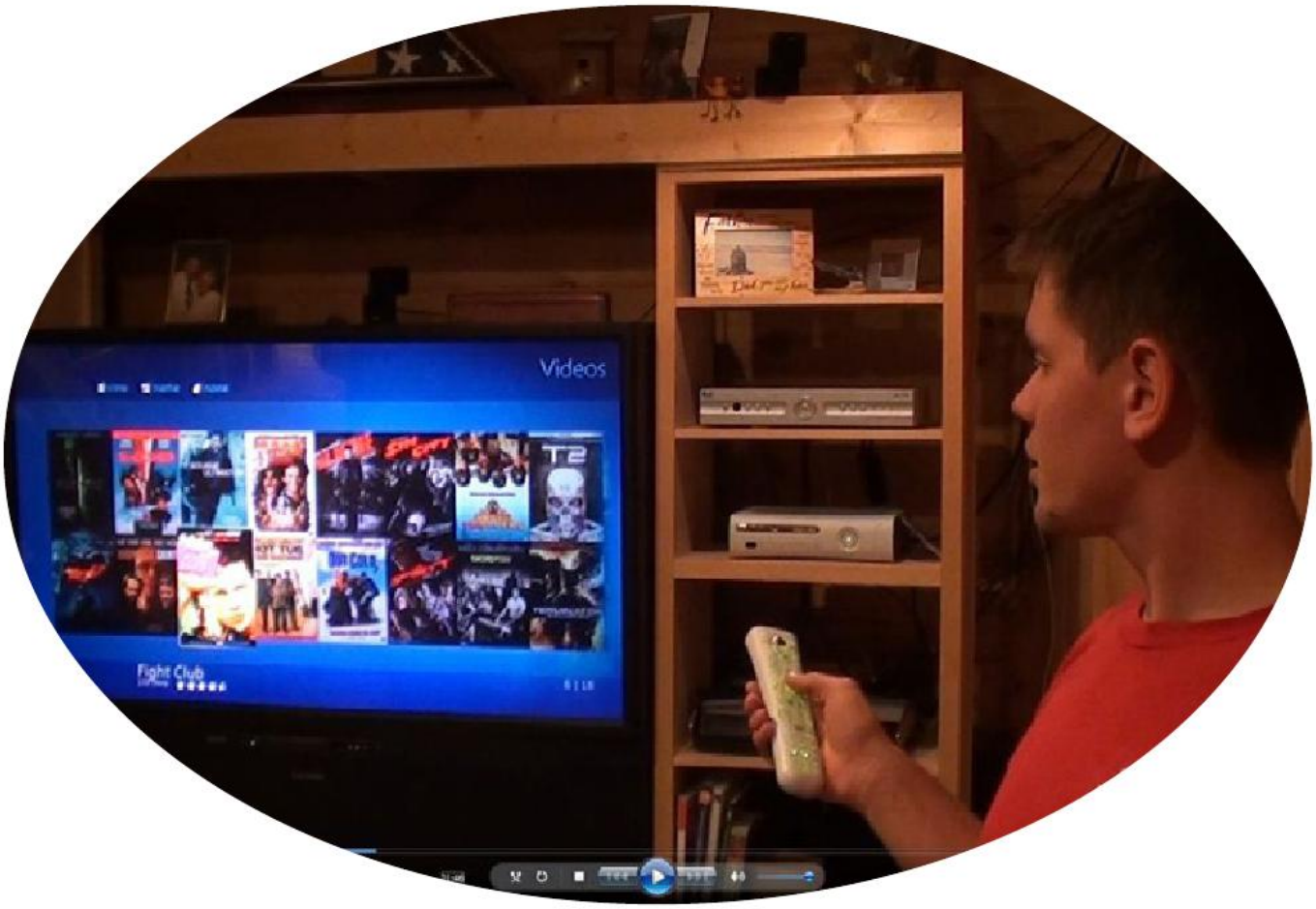
UN NUEVO CENTRO MULTIMEDIA

Antes las consolas eran más simples, pues cumplían un solo propósito, el de ser consolas de videojuegos, en las cuales tan solo debes poner un juego, prender la consola, y obviamente, jugar. Ahora aún cumplen el mismo propósito, pero la cantidad de cosas extras que puedes hacer con tu consola ha crecido junto a su público.

Si bien antes las consolas eran orientadas para un público infantil, su contenido ha tenido que crecer a lo largo del tiempo junto con el público al que estaba orientado originalmente, si bien en los tiempos de NES la consola solo te servía para jugar, con la generación del Playstation y el uso del Compact Disc, el cual era un método más útil y universal de transportar información, que las consolas sirvieron a un nuevo propósito, el de reproducir música.

Pero esto no se detuvo allí, poco a poco se fueron integrando más utilidades para las consolas, en especial cuando ya venían todas integradas con la posibilidad de conectarse a internet. Aplicaciones como Netflix, reproductores de películas, navegadores, Youtube, Twitch se han ido integrando de a poco haciendo de la consola un centro multipropósito, o en otras palabras, un centro multimedia en nuestra televisora.

Muchas veces nos hemos topado que, en ocasiones, el gran uso que le damos, en especial cuando estamos más ocupados



como para jugar, es para poner una película o tu serie favorita en Netflix, y eso las compañías lo han tomado en cuenta, para así darte más razones para comprar una consola que el mero hecho de solo jugar.

Prueba de esto son las medidas que han tomado las compañías a la hora de mostrar sus productos, poniendo el énfasis, a veces más que los juegos, en los contenidos exclusivos que podrá tener su consola, como en el caso de la Xbox One y la próxima a estrenarse serie de Halo que hará conexión con la nueva entrega de la saga.

Así mismo, se ha tomado al videojuego como un medio "multimedia", siendo no sólo un medio para entretener a quien juega, sino que también a quien hace el rol de espectador,

«Tal vez el día de mañana tengamos mejor integración para Latinoamérica y terminemos viendo la Copa América, en el caso que sean fans de fútbol, sólo con nuestra subscripción a Xbox Live Gold, o Plus «

— **POR:** JOSE TORO

como podemos ver en la popularidad de Let's Play en Youtube o en Twitch.

Pero, si ahora las consolas no son sólo para jugar ¿Cuál es su propósito general? Bueno, viéndolo desde un lado frio y financiero, la razón de ser que le dan sus progenitores es que la compres, pero desde un punto de vista más poético podemos decir que la única forma de lograr esto es entreteniendo al comprador.

Y en cierta forma este agregado es bueno, por mucho que abucheamos a Microsoft por no mostrar juegos al presentar su consola y sólo servicios, muchas noches he agradecido el hecho de no tener que sacar mi laptop y conectarla a mi televisora para poder ver alguna serie por Netflix pues la consola ya cumple ese rol, o veces que encuentro a mi hermano viendo algún concierto en Blue-Ray mencionándome una o dos veces el alivio de no tener que comprar un reproductor de video para poder verlo y ese es el punto de ser un medio multimedia, que al ser variados sus usos, también es variado el público al que está orientado siendo la consola una pieza tecnológica para el uso familiar.

¿Quién sabe? Tal vez el día de mañana tengamos mejor integración para latinoamérica y terminemos viendo la Copa América, en el caso que sean fans de fútbol, sólo con nuestra subscripción a Xbox Live Gold, o PS+.

En definitiva, seguiremos jugando, como siempre lo hemos hecho, sólo que ahora no vemos a las consolas como un juguete, sino como algo más y la mayoría de las veces, como ahora, que a la hora de escribir este artículo me encuentro disfrutando un café y viendo Family Guy usando Netflix en mi consola.

— **POR:** JOSE TORO

SONY
SONY

POR: BADSEED

Cuando fue creado, hace ya lejanos 18 años, nadie podría imaginar el fuerte impacto que tendría este juego. Estamos hablando de la franquicia más grande para portátiles de la gran N japonesa, hablamos de Pokémon. Un juego creado por un fanático de coleccionar bichos, llamado Satoshi Tajiri, que terminaría imprimiendo ese gusto en esta franquicia, con la idea de coleccionar a todos los Pokémon. Un juego donde tu misión principal es capturar y entrenar a todos los pokémon del mundo, mientras recolectas medallas de distintos gimnasios, por lo general focalizados en un solo tipo de pokémon, hasta enfrentarte a la Elite-Pokémon, que te premia siendo el campeón Pokémon.

Hace 18 años surgió en Japón los 2 primeras entregas de Pokémon, **Pokémon Green y Pokémon Red**, usando de forma novedosa el cable-link de Gameboy, para poder intercambiar monstruos entre una versión y otra, para de esa forma, completar tu pokédex (una enciclopedia que almacena los datos de todos los pokémon capturados). Su éxito en Japón, llevó a su lanzamiento en América, en 1998, bajo el nombre de **Pokémon Red y Pokémon Blue**, siendo un éxito inmediato, entre sus principales características estaba que cada versión tenía pokémon exclusivos, forzando, de cierta forma, el intercambio de pokémon entre versiones para completar la captura de todos. El éxito llevó a la realización de una serie de televisión, vigente aun a día de hoy, en la cual se basaron para lanzar Pokémon Yellow, juego basado en Red y Blue, lanzado en 1999, el que integraba el poder ver a tu Pikachu (inicial en este juego) y el cómo se siente contigo, además de mejoras gráficas y cambios en los equipos, en especial de los líderes de gimnasio.

Ese mismo 1999, salieron al mercado **Pokémon Gold y Pokémon Silver**, juegos que son considerados los mejores juegos de Pokémon en su historia, y que presentaron cosas novedosas dentrode su espectro, tales como pokémon brillantes, ciclos día-noche, eventos de acuerdo al día de la semana, pokémon machos y hembras, legendarios que circulan a lo largo del mundo, una sidequest post-juego, 100 pokémon nuevos, roles más grandes de los líderes de gimnasio, y la aparición de huevos

Luego vendría Pokémon Platinum, entre sus novedades presentaba una fuerte mejora gráfica basada en los cambios climáticos

pokémon. Luego, y siguiendo el camino que abría Pokémon Yellow, aparece Pokémon Crystal, como la tercera entrega de la misma generación, que incluyó mejoras tales como el poder jugar como una mujer, animaciones de los pokémon, entrenadores que le dan al jugador ítems, tutor de movimientos, y la Torre de Batalla. Con la apariciónde la GameBoy Advance, aparece la tercera generación de Pokémon, con la salida de Pokémon Ruby y Pokémon Sapphire, entre las cosas nuevas que entregó esta tercera generación están las batallas 2 vs 2, concursos pokémon, 135 nuevos pokémon, compatibilidad con E-Reader, la aparición de los pokéblocks, un mezclador de Berries, dos nuevos equipos rivales en el Team Magma y Team Aqua, y el PokeNav. Dentro de esta misma generación vinieron las re-ediciones de los Pokémon originales, con las versiones de Pokémon FireRed y Pokémon GreenLeaf, las que presentaron varias cosas que ya estaban presentes en Ruby y Sapphire, y agregaron cosas nuevas como la presencia de 9 islas, pokémon de Gold/Silver/Crystal, el Battle Searcher, el Voice Checker, una continuación de la historia original. Luego, la tercera versión de la tercera generación original con el lanzamiento de Pokémon Emerald, la que presentó la vuelta de las animaciones de Pokémon, algo que se había eliminado después de su aparición en Pokemon Crystal, además de una historia un tanto distinta con la aparición en simultaneo de los Team Magma y Team Aqua despertando a los pokémon legendarios, y la aparición del Battle Frontier.

Luego vendría el salto a la Nintendo DS, y con ello, la cuarta

generación de Pokémon, con los lanzamientos de Pokemon Diamond y Pokémon Pearl, destacándose por hacer uso de las nuevas cosas que tenía la nueva portátil, tales como touchscreen, y conexión inalámbrica, entre las otras mejoras tenemos la aparición de un nuevo equipo rival, llamado Team Galactic, además de batallas e intercambios online, además de una estación de intercambio, que te permite poner un pokémon, seleccionar que pokémon quieres, y esperar a que alguien en otro lado cumpla esos requerimientos, un sistema bastante eficiente de intercambio con cualquier jugador del mundo. El juego además se destaca por volver a incluir los eventos basados en el tiempo. Luego vendría Pokémon Platinum, entre sus novedades la reaparición del Battle Frontier, la inclusión del Distortion World, además de una fuerte mejora gráfica basada en los cambios climáticos.

En esta misma cuarta generación aparecen las re-ediciones de Pokémon Gold y Silver, al lanzarse Pokémon Heart Gold y Pokémon Soul Silver, destacándose por la posibilidad de tener cualquier pokémon de tu equipo siguiéndote, la aparición del PokeWalker, además de varios lugares activados por eventos especiales.

La quinta generación llegaría en el lanzamiento de Pokémon Black y Pokémon White, entre sus características nuevas están la creación de ciudades totalmente en 3D, así como algunos puentes también en 3D, se agregaron nuevos tipos de batalla, como la batalla tipo rotación, y la triple batalla, el ingreso de las llamadas temporadas, que varían mes a mes, y que cambian cosas como pokémon salvajes, estéticas de la ubicación, e incluso cambios en la música de fondo, además de la aparición de la Pokémon Global Link, que permite el ingresar a luchas random online, acceder a la DreamZone, que puede permitir la aparición de Pokémon nuevos e ítems no alcanzables mediante el juego normal, además del Entralink, que te permite entrar al juego de tus amigos para completar ciertas misiones, además de la aparición del Team Plasma, que busca la liberación de todos los pokémon.

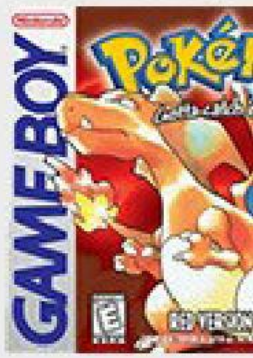
Con la apariciónde la **GameBoy Advance**, aparece la tercera generación de Pokémon

Luego, por primera vez en la franquicia, aparecerían las secuelas de Black y White, bajo el nombre de Pokémon Black 2 y Pokémon White 2, el juego abarca los sucesos ocurridos dos años después de Black y White, y muchas cosas han cambiado en ese transcurso, entre las nuevas cosas que presenta el juego tenemos el World Tournaument, además del Pokémon Studios, que te permite grabar películas, el retorno del Team Plasma, que está dividido en dos facciones y muchos cambios más, entre ellos la participación de los personajes que te acompañaban como asistentes pokémon y líder de gimnasio.

GAME BOY
ポケットモンスター

GAME BOY
ポケットモンスター

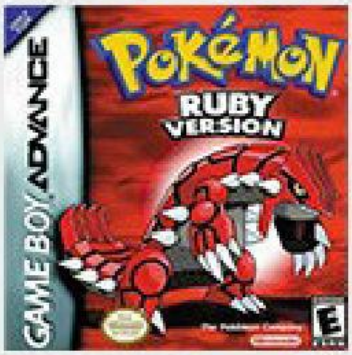
GAME BOY
ポケットモンスター


GAME BOY

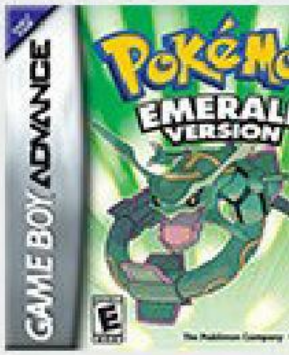
GAME BOY COLOR
Pokémon
GOLD VERSION

GAME BOY COLOR
Pokémon
SILVER VERSION

GAME BOY COLOR
Pokémon
CRYSTAL VERSION


GAME BOY ADVANCE
Pokémon
RUBY VERSION

GAME BOY ADVANCE
Pokémon
SAPPHIRE VERSION


GAME BOY ADVANCE
Pokémon
EMERALD VERSION

NINTENDO DS
Pokémon
DIAMOND VERSION

NINTENDO DS
Pokémon
PEARL VERSION

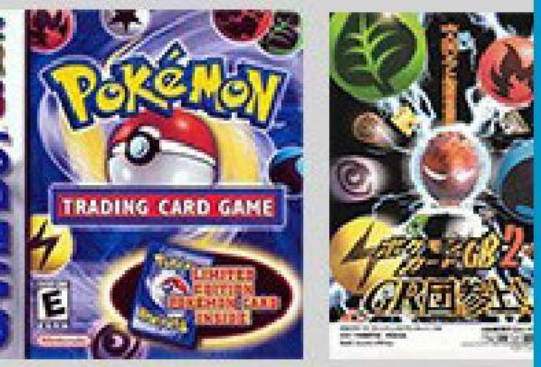
NINTENDO DS
Pokémon
PLATINUM VERSION

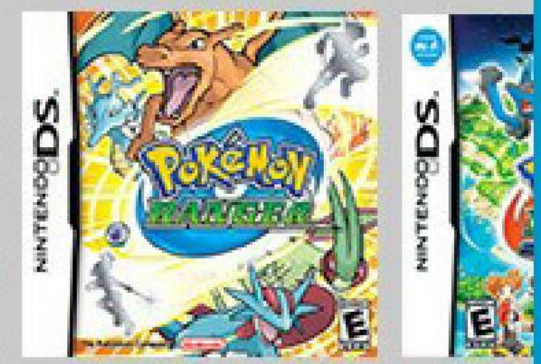
NINTENDO DS
Pokémon
Mystery Dungeon
BLUE RESCUE TEAM

NINTENDO DS
Pokémon
Mystery Dungeon
EXPLORERS OF DARKNESS

NINTENDO DS
Pokémon
Mystery Dungeon
EXPLORERS OF TIME

NINTENDO DS
Pokémon
Mystery Dungeon
EXPLORERS OF SKY





La 3DS ya llevaba su tiempo en el mercado, pero aún no había un Pokémon exclusivo para dicha portátil, y la sexta generación se encargó de arreglar eso, con la salida de Pokémon X y Pokémon Y, la cual se caracteriza por un mundo en 3D, además de batallas 3D, como siempre en una nueva entrega se agregan nuevos pokémon, y además de agrega la inclusión de un tipo de pokémon, el tipo Hada, que produjo cambios en las estrategias para superar el juego, además de la inclusión de las Mega-Evoluciones, las cuales dan a cierto pokémon una evolución temporal en batalla, la opción de trabajar los Effort Values a través del Super-Training gracias a varios mini juegos, además se agregaron dos nuevos tipos de batalla, la batalla aérea, solo disponible con pokémon de tipo volador, y encuentros de hordas, donde te enfrentarás a 5 pokémon al mismo tiempo. Tu equipo rival en esta ocasión será el Team Flare, que busca un mundo hermoso.

Dentro de la sexta generación, ya estamos esperando el lanzamiento de re-ediciones de la tercera generación, con la llegada de Pokémon Omega Ruby y Pokémon Alpha Sapphire, los cuales se presentan con nuevas mega-evoluciones, además de las Prival Reversion, basadas en los dos legendarios de estos juegos, Groudon y Kyogre, cuyo lanzamiento están fijados para Noviembre de este año, y se esperan más novedades por anunciar, como suele pasar en esta saga, que generación tras generación nos sorprende con novedades que distinguen a la franquicia respecto a otras.

Recordar además que esta franquicia es tan exitosa que han salido muchos spin-offs del juego en diferentes consolas, tales como Pokémon Stadium, Pokémon Colisseum, Pokémon Rumble, Pokémon Ranger, además de los juegos de cartas Pokémon, que alargan mucho más la importancia de esta franquicia para Nintendo.

— POR: BADSEED

PROXIMO MES ESPECIAL DRAGON AGE

RETROSPECTIVA
DRAGON AGE
ANALISIS
DRAGON AGE INQUISITION
Y MAS

DRAGON AGE
INQUISITION

GAMERVIP

AVANCE

LIGHT

POR: NOOBFATHER

Dying Light, un juego que últimamente ha estado muy "tranquilo" dentro del mundo de los videojuegos, se podía jugar un demo en la última versión de la convención E3, pero teniendo un perfil tan bajo que muchos ya se nos desapareció del radar dentro de todos los juegos que están por aparecer el próximo año. Esta siendo desarrollado por Techland y será publicado por Warner Brothers Games, estará disponible para PS4, Xbox One y Pc, con su lanzamiento oficial el día 27 de enero del próximo año.

La idea principal de este juego es un Action Survival Horror en un mundo abierto, en donde nosotros los jugadores somos uno de los pocos sobrevivientes en un mundo post apocalíptico, donde cada parte del día significara un gameplay diferente, haciendo del día el mejor momento para poder ir en búsqueda de materiales, para poder crear armas nuevas, alimentos y todo lo necesario para mantenerte con vida. La tarea de buscar en una ciudad desolada se escucha como una tarea fácil, pero por desgracia la ciudad fue azotada por una epidemia extraña, que ha transformado a la mayor parte de la humanidad en monstruos infectados, llenándote cada rincón con diferentes maneras de poder aproximarte para eliminarlos, distraerlos o ignorarlos completamente. Hasta cuando cae la noche, extrañamente todos los infectados que durante el día se ven más "tranquilos", se vuelven seres sedientos de sangre en donde tendrás que usar todo lo posible a tu alcance para poder sobrevivir hasta el día siguiente.

Como tiene factores RPG, puedes modelar al personaje como mejor te acomodes a tu estilo de juego, junto a todo un estilo de movimiento parkour que entregara muchas nuevas maneras de cómo moverte por este lugar hostil, encontraras armas cuerpo a cuerpo como palos, hachas, cuchillos, como también armas de fuego que al ser más ruidosas, serán un arma de doble filo durante tus viajes, junto a armas totalmente dife-

«Este juego tendrá la opción de hacer en modo cooperativo la historia con un máximo de 4 jugadores, en donde el trabajo en equipo y cada estilo único de los personajes servirán para aguantar todas las noches tormentosas que llegaran»

rentes que el jugador mismo puede crear al juntar ciertos materiales específicos, desde armas personalizadas, hasta trampas que puedes usar para atrapar enemigos, como también alguno de otros sobrevivientes que no se percaten.

Este juego tendrá la opción de hacer en modo cooperativo la historia con un máximo de 4 jugadores, en donde el trabajo en equipo y cada estilo único de los personajes servirán para aguantar todas las noches tormentosas que llegaran. Aunque dejaron una nueva opción para todas las personas que quieran intervenir a los sobrevivientes, existe la opción de ser un zombie y comandar a la plaga para destruirlos a todos.

Falta tiempo para su lanzamiento pero con esto se nos vienen muchas preguntas, ¿solamente una persona puede ser zombie o harán un multiplayer algo más desafiante?, tendremos que ver si realmente tiene algo especial en comparación con todos los demás juegos relacionados a zombies, tanto en sus controles, opciones de movimientos y habilidades. Esperemos que Dying Light sea algo novedoso dentro del mundo de videojuegos zombies, ya que últimamente han estado sobreexplotándolo.

No te pierdas nuestro especial gráfico del mes, dedicado a Dying Light, con imagenes de lujo al final de este número.

POR NOOBFATHER

HORRORS

¿Siempre has soñado con qué pasaría si el coco realmente existiera? Existirían personas capaces de tomar sus armas y luchar frente a frente contra él, para erradicarlo de una vez por todas y que todos los niños siempre puedan dormir bien.

Crytek nos está dando esa esperanza con The Hunt, lo que se pudo ver en la E3 es de un grupo de cuatro personas, cada uno con armas únicas y todas estilo antiguas steampunk, tienen que derrotar hordas de enemigos desde personajes que mueren de un disparo, hasta mini bosses que son más difíciles de eliminar. En donde tu entorno sirve como arma, destruir lámparas para que no puedan verte, no correr en charcos de agua que va a hacer ruido y llamara su atención, o incluso hacer ruido a propósito para que un compañero de equipo pueda abrir una puerta sellada, todo es importante en cada misión que tengas en frente.

Con armas antiguas en tu arsenal, cada disparo hará la diferencia, porque los tiempo de recarga son largos y tendrás que estar atento a que ningún enemigo vaya a matarte mientras estás en ello. Dando una sensación de ansiedad ver como se demora en cargar el arma cuando un enemigo aparece a tu espalda lista para asesinarte. Al llegar a tu objetivo, cada jefe tendrá una mecánica diferente, lo cual tendremos que aprender y analizar para poder eliminarlo efectivamente. Gracias al motor cry engine, es posible ver unos gráficos detallados durante el gameplay, mostrándose un nivel alto en cuanto al entorno y enemigos, pero lo que puede ser preocupante es el contenido a mi parecer. Porque cuando hayas aprendido las mecánicas de todos los jefes, ¿Qué más podrás hacer?, aumentarle la dificultad, más enemigos, mejorar la calidad de las armas. Pero a fondo para mantener la vigencia con títulos como este, creo que deberían lanzarlo con un vasto contenido. Si no va a sufrir como muchos grandes títulos, que su tiempo de vigencia será tan corto, que The Hunt mismo va a ser un mito.

— POR: JAVURR

ANÁLISIS

BAYONETTA 2

POR: NOOBFATHER

Desarrollador: Platinum Games Publisher: Nintendo Plataforma: Wii U

Todo comienza en las festividades previas a navidad, en donde todos están felices, aires de paz y llenos de alegría, que para nuestra protagonista Bayonetta es una llamada a las compras, en donde podemos verla vestida con un vestido finísimo que muestra un poco los atributos que tiene, mientras utiliza a Enzo como un burro de carga. Jeanne aparece dando aviso que tanto el cielo como el infierno están algo enfadados con ellas, lo cual no se preocupan en lo absoluto. Hasta que de la nada un avión integrante de los Platinum Stars que iba a hacer un show en honor a las vísperas pierde el control, obligando a nuestra sexy heroína a entrar en acción, que para colmo los ángeles no pierden el tiempo y se entrometen. Durante esas peleas Bayonetta invocara a una de sus creaturas Gomorrah, que después de hacer su trabajo se revelara intentando golpear a su maestra, pero en el último minuto la protege Jeanne y su alma se separa de su cuerpo. Siendo raptada al infierno, comenzando la aventura más grande hacia el monte Fimbulventr.

Curvas peligrosas, acción por montones, una historia envolvente, es una manera sencilla de poder explicar esta gran joya que Platinum Games nos ha entregado.

Comienzo a fin este juego llega a demostrar un arte completamente único, que se hace diferenciar muy bien entre las criaturas angelicales de las infernales, siendo las primeras más sagradas, con colores más vivos, armaduras doradas, imponentes, mientras que sus opuestos son más mecánicos, su diseño es más destructivo, sanguinarios, junto a colores más obscuros. Marcando de un principio

las diferencias entre el cielo y el infierno, junto a los nombres que poseen, enfocándose en las virtudes los ángeles, cuando los opuestos se enfocan en todos los sentimientos negativos, logrando un viaje épico al toparte con nuevos enemigos.

Bayonetta ha causado mucha polémica por el estilo tanto de diseño de personaje como por sus movimientos. Cuando realmente ella es el personaje más completo, bien realizado que se ha creado en los últimos tiempos, describiendo perfectamente desde su personalidad hasta porque su diseño es así.

Simplemente la mejor experiencia que he tenido este año, le entrego la puntuación máxima, tanto por lo sexy que ella es, junto a la gran experiencia de juego que nos ha entregado Platinum Games.

Ella es básicamente una Femme Fatalle, una mujer muy femenina en el habla, con algunos momentos atrevida, junto a una manera de caminar y pelear que marca toda su sensualidad, pero siempre dejando en claro la frase "puedes mirar, pero no tocar", al igual de tener un cuerpo perfecto, pero junto a todos estos atributos, son mujeres tan fuertes que son capaces de hacer lo que ellas quieran y queda

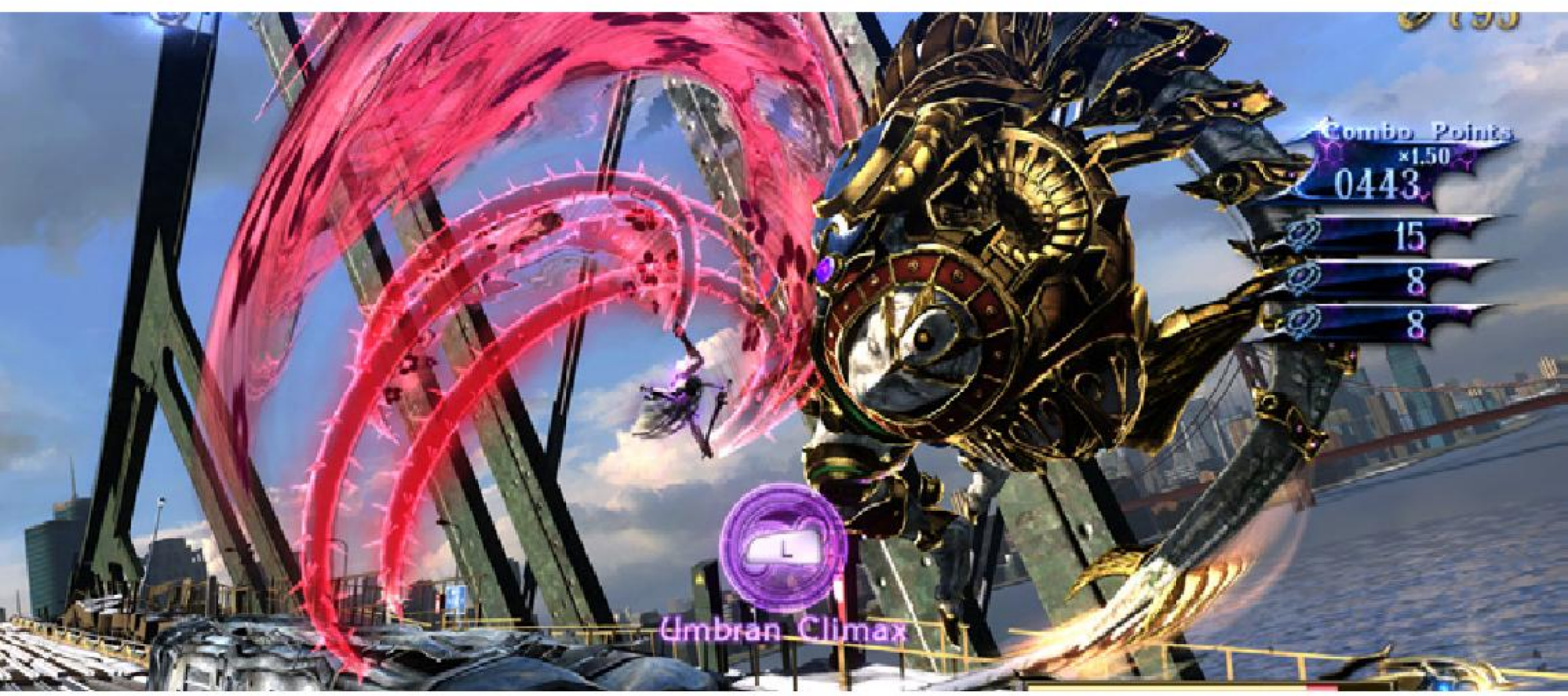
demostrado más que bien en este juego, haciendo de cada movimiento unas curvas peligrosas que hará sufrir a todos los enemigos que se pongan frente a ella.

Cada conflicto que enfrentes en tu camino es un desafío, todos los enemigos tienen timing diferentes, estilos de pelea completamente únicos. Teniendo que aprender cada uno de ellos para poder sacar al máximo tus combos, con un control que responde tan bien, dando un gran gusto al ver cada movimiento incluyendo el Umbra Climax, un movimiento especial que te permite sacar el daño extremo que puede hacer bayonetta con los demonios que ella controla. Al igual que tienes una opción de que si esquivas en el último segundo tendrás witch time, que te permite ejecutar más combos mientras que tus enemigos están en "slow motion", mejorando aún más la experiencia de juego.

Aun sabiendo que Bayonetta 2 es completamente de acción, tiene una historia muy compleja, que tiene directa relación a su primera entrega, lo cual motiva mucho a continuar, para ir descubriendo más sobre nuestra heroína, del niño extraño que nos topamos en el camino mientras vamos a salvar a Jeanne. También aparecerá la contraparte de Bayonetta siendo ella una bruja Umbra y en su poder tiene el ojo izquierdo de la obscuridad, un

Sabio Lumen que controla el poder del ojo derecho de la luz, invocando ángeles y un estilo de pelea muy a la altura. Fortaleciendo aún más la historia de los dos clanes que eran encargados de vigilar el mundo. Al enfrentarte contra él por primera vez notaras que realmente están en el mismo nivel, dándote las fuerzas para querer derrotarlo y demostrar quién es mejor.

Junto a sus muy valiosas pistolas, cuando continúes con el juego Rodin, otro personaje ya conocido, al ir juntando Halos, que liberan los enemigos al ser destruidos, podremos comprar muchas cosas, desde nuevas técnicas, armas nuevas como un látigo, un arco y espadas que pueden ser utilizadas tanto en tus manos como en los pies, pero para ello tienes que pagar una cierta cantidad de Halos para dejarte usarlas en los pies, accesorios que cambiaran drásticamente tu juego, hasta disfraces que además de hacer a Bayonetta mucho más sexy, desde colegiala, policía, hasta hacer de una gran Cosplayer como por ejemplo el traje de Mario, que te permite usar Chomps como armas, o el traje de Fox Mcloud que tus pistolas tendrán forma de Arwings y dispararas lasers, mostrando que ella puede hacer que cualquier personaje de



Nintendo se vea sexy.

Se puede ver a simple vista el gran cariño que Platinum Games y todo el equipo de desarrollo le tiene a Bayonetta, desde una estética increíble, el voice acting que se complementa perfectamente en cada personaje, las animaciones fluidas, estéticamente bien hechas, junto a escenarios totalmente descomunales. Cada minuto que le dediquemos a este juego va a valer la pena, junto a una escala de dificultades que son visibles, con un gameplay que asombra cada combo que logramos hacer.

Bayonetta es una de esas joyas únicas que aparecen de vez en cuando, que todos tenemos a simple vista y si elegimos tomarla nos damos cuenta el gran valor que llegan a tener. He disfrutado tanto de este juego, que ya he llegado a terminarlo 3 veces y ahora voy por mi cuarta vez en el máximo de dificultad.

Simplemente la mejor experiencia que he tenido este año, le entrego la puntuación máxima, tanto por lo sexy que ella es, junto a la gran experiencia de juego que nos ha entregado Platinum Games.

POR: NOOBFATHER

INSOMNIAC GAMES HA CREADO UNA ENORME NUEVA IP, MUY DIVERTIDO DE PRINCIPIO A FIN

SUNSET OVERDRIVE

POR: NOOBFATHER

Desarrollador: Insomniac Games Publisher: Microsoft Plataforma: Xbox One

Toda esta historia comienza con una bebida energética llamada Overcharge, que hace un evento masivo en Sunset City para que sean los primeros y privilegiados en poder probarla. Por desgracia, nosotros somos unos simples trabajadores que estamos preocupados de la limpieza en vez de disfrutar de la fiesta. Pero cuando estas al borde del aburrimiento, se acerca una persona un poco enferma y que en frente de nosotros se transforma en una especie de monstruo de sangre naranja, pasando de ser una fiesta a un apocalipsis o como se dice en el juego "awesomepocalipse", en donde puedes ser y hacer lo que quieras.

Antes de comenzar con la historia como tal, tenemos la opción de diseñar a nuestro personaje, si será hombre o mujer, tono de piel, peinados y algunos estilos de ropa, que más adelante desbloqueas muchos más haciendo misiones opcionales como también retos.

Ahora que estamos huyendo de todo este awesomepocalipse o mejor dicho disfrutando, las mecánicas y estilo de juego aquí se enfoca en agilidad y acrobacias, moverse rápido sin parar sea saltando sobre objetos, corriendo por las paredes, deslizándose sobre cables eléctricos. Entregando una total libertad de movimiento para poder resistir y derrotar esta horda de monstruos naranja, junto a todas esas habilidades también al ir avanzando desbloquearas "Amps" o amplificadores, que sirven para cambiar tu estilo de juego, como al golpear con tu arma cuerpo a cuerpo exploten los enemigos, al rodar por el suelo hacer un escudo que golpea a todo lo que se

ponga enfrente. Además de mejorar a tu personaje puedes subir de nivel tus armas favoritas, con un total de 8 a tu disposición y con diseños totalmente originales, como una pistola que lanza fuegos artificiales, quemando a un enemigo que explota tirando dragones al cielo y todos los que estén cerca se quemaran con los residuos, ositos teddy con una bomba atada que al golpear hace una gran explosión. Siendo algunos de los ejemplos de armas, con los amplificadores puedes hacer que también las balas tengan una chance de paralizar, hacerlos explotar y hasta incluso hacer que crezca una planta como señal de pésame.

Junto a todo eso, tienes una barra que se llenara al eliminar enemigos de la manera más "cool" que se llama estilo. Mientras más logres llenarla, más habilidades de tu personaje desbloqueas, haciendo un desastre cada vez que logras llenarla por completo, llenando de jugo naranja, sangre y mucho gore en el juego.

El arte de Sunset Overdrive me impresiono completamente, es muy colorido, el estilo de las ropas es muy punk – rock, junto a una música ambiental que aumenta el estilo único que posee este juego. Lo más irónico pero a su vez mejor expuesto es el gore, esta tan bien disfrazado gracias a que es sangre "naranja" junto a los enemigos que revientas y se puede ver que al explotar sale con su propia sangre la palabra "pop" o "squish", demostrando

un gran trabajo en el diseño completo, desde diseño de personajes como a los enemigos.

Como ya todos hemos experimentado, al ser un juego Sandbox tenemos a disposición un mapa enorme para poder hacer todo lo que se nos dé la gana, pero hacer lo que queramos nos ayuda al final. Ya que mientras más enemigos mates con las armas que te gustan, subirán de nivel, mejorando estadísticas, daño y la capacidad de colocarle un amplificador. Lo que se puede ver a simple vista es que hacen muchas parodias a gamers como tal, a su vez a los que les gustan los juegos de rol y hasta incluso personas que te ayudaran en el camino son los clásicos niños ricos que no mueven ni un dedo.

Un punto a considerar y se puede decir es la debilidad de sunset overdrive es que las misiones son muy simples, ve y recoge esto, mata todo esto, destruye cierto objetivo, para después volver a la base a buscar tu recompensa. Dejando de lado esas misiones también tienes la opción de jugar multiplayer, siendo un máximo de ocho jugadores en donde tendrás diferentes tipos de misiones, como proteger un punto importante, matar oleadas de monstruos, hasta ver quien tiene más habilidades para moverse. Recibiendo dinero e ítems para poder mejorar aún más tu arsenal

Insomniac Games ha creado una enorme nueva IP, muy divertido de principio a fin. Con un estilo único que dan ganas de poder jugarlo y disfrutar de su humor, aunque algo básico, no quita el hecho de ser un juego con cariño, calidad que realmente todos los usuarios de Xbox One no tienen que perderse.

POR: NOOBFATHER

SHADOWS OF MORDOR

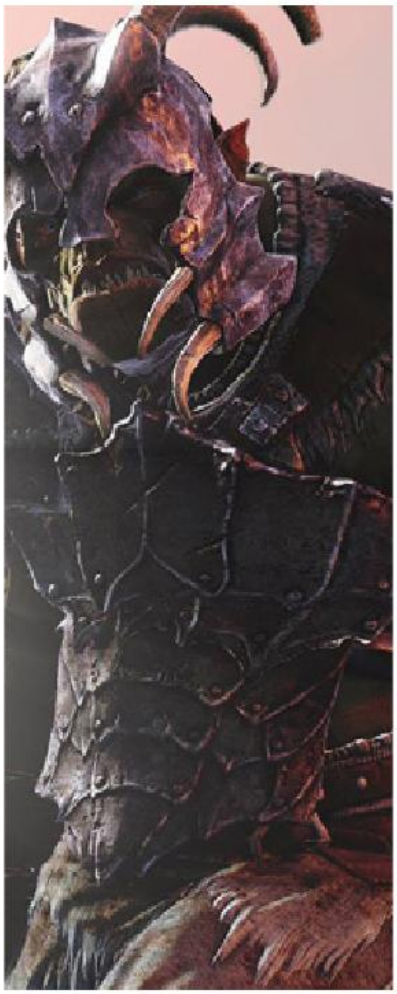
Muchas personas hemos leído y/o visto las películas sobre la mítica saga del señor de los anillos, mostrándonos paisajes espectaculares, llenos de belleza que muchos pensábamos que no podían existir en la realidad, junto a una música épica, que hasta el día de hoy al escucharla recordamos escenas sin olvidar el mínimo detalle.

Shadow of Mordor es para este año, una de las joyas que pasó muy desapercibido, tanto por la cantidad de publicidad que se le hizo hasta el lanzamiento, aunque estoy contento de ver un juego que no gastó mucho en publicidad, pero si se enfocó en lo principal que es la calidad del juego.

La historia es básica, pero a la vez fuerte desde un instante, comienzas en una zona como el limbo entre la vida y la muerte, en donde derechamente puedes ver al héroe de la historia, Talion, un explorador de Gondor que estaba protegiendo la puerta negra de Mordor, y al ver unos cuerpos cerca de él comienzan unos flashbacks que muestran un poco a su familia que a su vez es un tutorial, como cuando vez a tu hijo Dirhael, enseñándote lo básico de combate o el modo sigiloso de tener que ir escondido a darle un beso a tu esposa Loreth. Llenándote un poco de la vida "feliz" que llevaban, pero dejando en claro que su esposa quería salir lo más rápido de allí. Al volver a la escena principal podemos ver que la historia fue diferente, termina siendo asesinado Talion y toda su familia por el líder de la Mano Negra de Sauron, en un ritual para llamar a un espíritu elfo, que en vez de elegir al creador del ritual, escoge a nuestro héroe y termina explicándole como su espíritu esta exiliado tanto de la vida, como de la muerte. Que durante las misiones de la historia iremos conociendo más sobre quien fue, cuál es su

Desarrollador: Monolith Productions Publisher: Warner Bros
Plataforma: Xbox One PS4

POR: EL BICHO AZUL



ENCONTRAREMOS ORCOS DE TODAS LAS RAZAS Y CLASES

misión y que tan importante él es dentro de la historia. Entre muchos de los personajes que encontraremos durante la historia, será uno de los más extraños pero famosos en la película, Gollum, en donde descubrirás que el espíritu elfo y la pequeña "criatura" tienen mucho en común. Junto a un orco debilucho, algo lento, deprimente en relación a los demás Uruk llamado RatBag, que nosotros ayudaremos a subir de rango entre las tropas de Sauron para usarlo como "espía".

Siendo shadow of mordor un sandbox, tiene una de las mecánicas que ha hecho ser tan reconocido, aclamado y hacerlo uno de los mejores de este año, el sistema némesis, en donde por fin en un juego tu muerte tiene significado directo en cómo avanza el juego mismo, básicamente se trata de que cada intento fallido que tengas en matar a un capitán, jefe de guerra e incluso un Uruk cualquiera logre eliminarte, siguiendo las ideas de ellos, en donde la fuerza y demostrarla sobre los demás te da poder está directamente relacionada en quien te elimina, haciendo subir su poderío, rango y hasta un nuevo lugar en el ejército de Sauron. Logrando que este juego llegue a niveles insuperables de cómo

Shadow of Mordor es una joya que ha llegado este año, haciéndonos recordar la tierra media, música impresionante y personajes que nunca olvidamos.

puede volverse una pesadilla poder eliminar a un Uruk si ya te ha eliminado muchas veces, a su vez ellos recordaran tu cara y al verte se burlaran, reirán o hasta se enojaran mucho más por alguna marca que le habrás hecho durante las batallas pasadas. Junto al sistema némesis, tenemos una habilidad especial de poder sacar información de Uruks de bajo rango sobre los lideres, en donde podremos ver sus debilidades y sacarles provecho, como también saber si son inmunes a algún tipo de daño o si se enfurecen al hacer un tipo de estrategia que a ellos no les agrade. Llenando tu estilo de juego de muchas maneras de enfrentarlos, asustarlos o querer eliminarlo de unos pocos golpes.

Además de las misiones principales que cuentan la historia, tienes otras opcionales en donde escribirás la leyenda de las armas que usa Talion durante el juego, la daga, espada y el arco. Cada misión totalmente diferente, unas son de sigilo, otras de matar oleadas de orcos para ir forjando la historia de ellas.

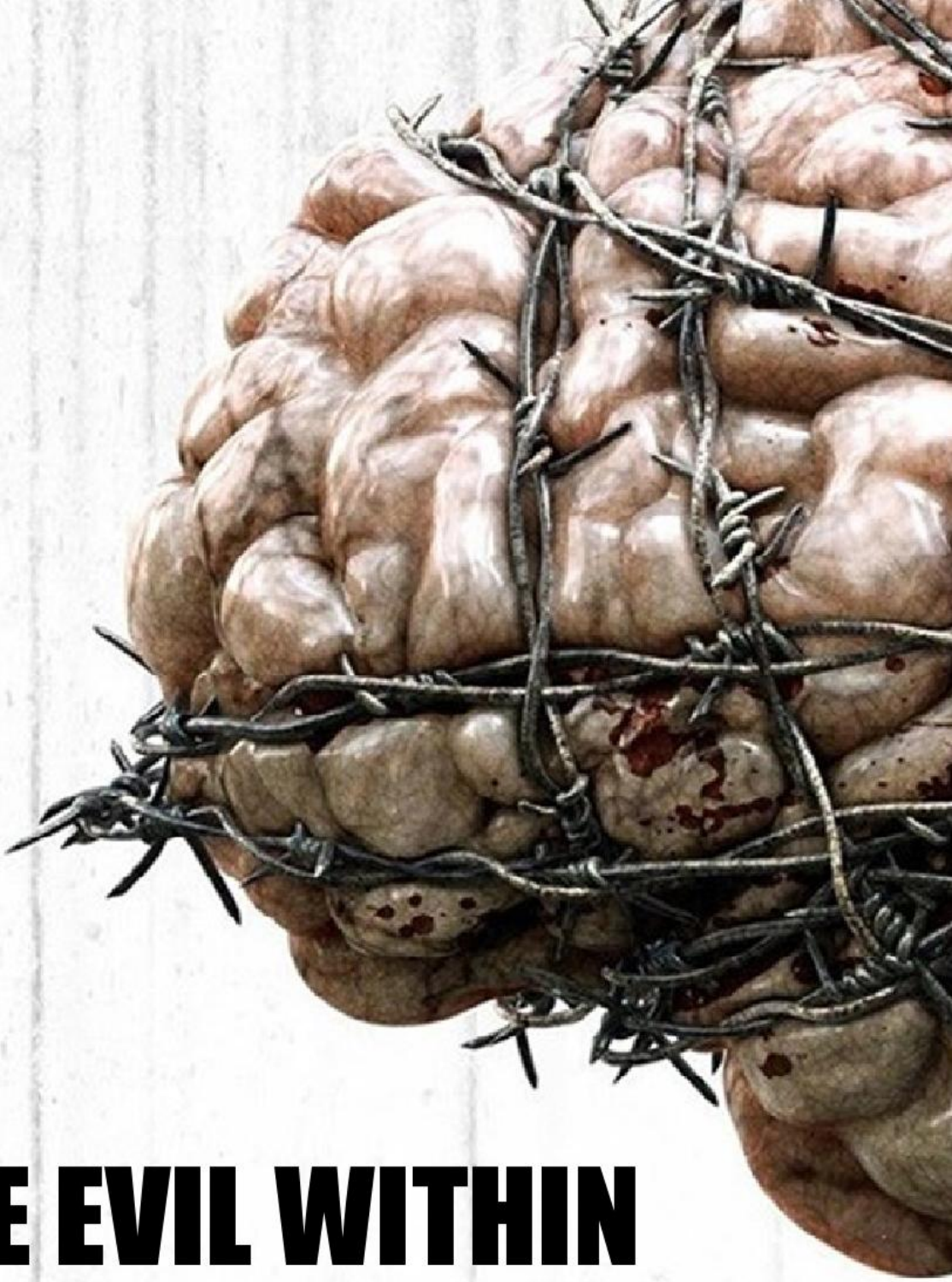
Teniendo al espíritu de su lado, Talion tiene muchas cosas bajo la manga, al subir de nivel puedes gastar puntos en arboles de habilidades que se divide en dos, explorador y espectro. En donde puedes mejorar muchas de las habilidades que tienes para enfrentarte a todo el ejército de Uruks que merodean Mordor.

Una de las cosas que me sorprendió mucho fue los estilos de juego que puedes optar, tiene un estilo sigiloso como Assasins Creed, junto a un modo de combate como Batman Arkham City, pero ambos muy bien retocados. Entregando la opción a los jugadores a elegir como quieren acercarse, junto con el sistema némesis para maximizar el provecho de tu estilo de juego, aunque algunas veces tendrás que cambiarlo para eliminar más fácilmente a algún capitán o jefe de guerra. Haciendo que cada Uruk sea una sorpresa, principalmente llenarte de ansias de como poder vencerlo y dejar una huella de miedo en el ejército de Sauron.

Shadow of Mordor es una joya que ha llegado este año, haciéndonos recordar la tierra media, música impresionante y personajes que nunca olvidamos, lleno de obscuridad, el misterio del espectro y la cacería de orcos que llevaras a cabo. Te entregara horas de satisfacción, gran poder de juego, controles que son sencillos e intuitivos, llenándote de satisfacción cada orco que elimines o angustia si te eliminan.

POR: EL BICHO AZUL

9.5



THE EVIL WITHIN

Desarrollador: Tango Gameworks Publisher: Bethesda
Plataforma: Xbox One PS4

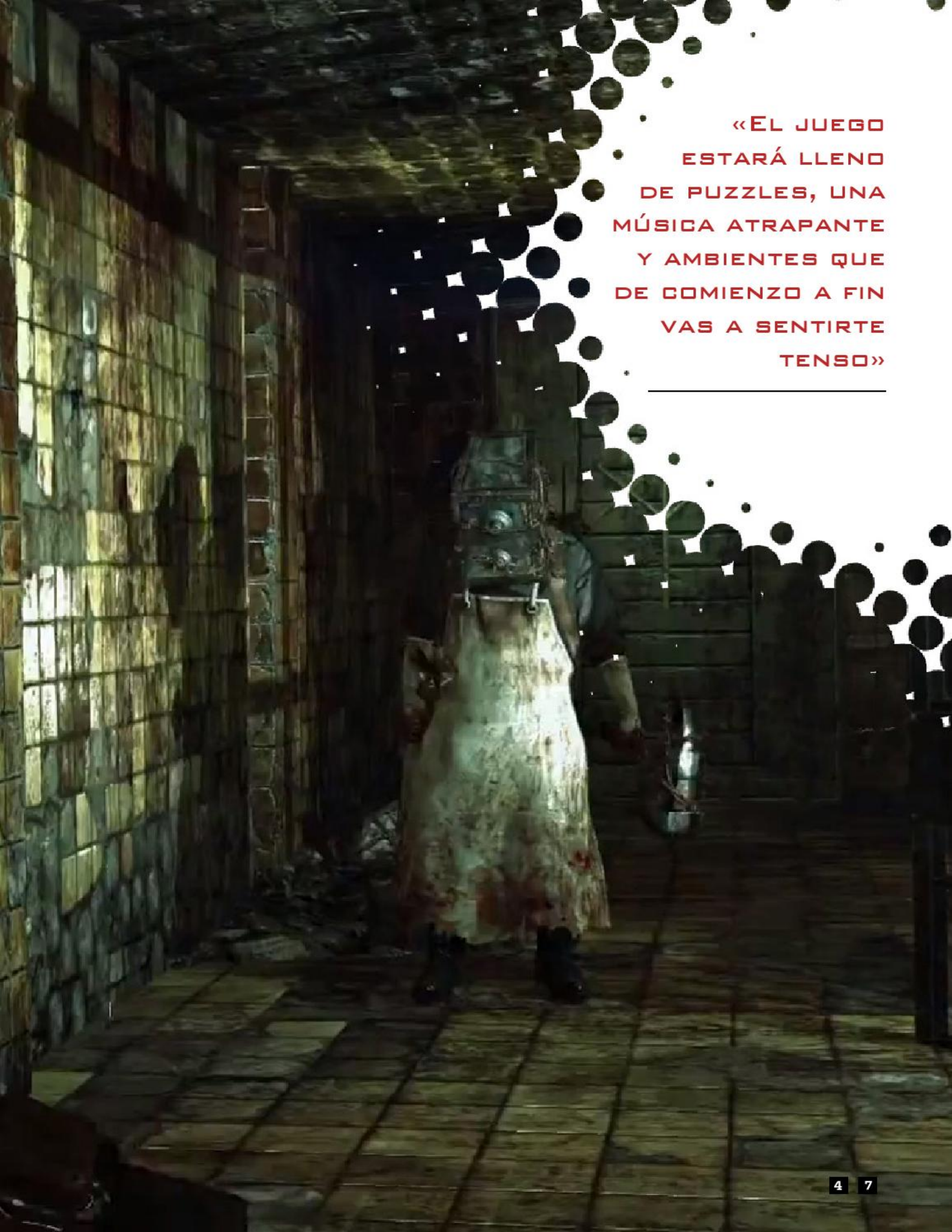
POR: EL BICHO AZUL

THE
EVIL
WITHIN™

Eventos extraños, enemigos totalmente fuera de lo normal, escenarios que cambian cada minuto y preguntas más que respuestas, es todo lo que Evil Within te entregara en el comienzo de la locura.

Al principio se trata como un simple caso policial en donde Sebastian Castellanos y sus compañeros Joseph Oda y Julie Kidman son llamados a investigar un hospital psiquiátrico en donde están pasando cosas extrañas. Cuando comienzas a investigar descubres una figura misteriosa que en un parpadeo aparece detrás de Sebastian, dejándolo inconsciente, cuando logra despertar se encuentra atrapado en un mundo lleno de ambientes bizarros, enemigos y cosas que nadie en su sano juicio podría entender.

Shinji Mikami un director de Resident Evil 4, nos deleita con este juego, recordándonos el Survival Horror de los clásicos Resident Evil, en donde las municiones son mínimas, tus probabilidades de sobrevivir son bajísimas y un mundo tan bizarro que nadie puede entender en un comienzo. Volvemos a tener la cámara en tercera persona, que al cambiar al modo de combate se coloca sobre el hombro del personaje para poder apuntar de mejor manera, lo que en algunos escenarios la cámara se vuelve un poco problemática, en donde rápidamente tenemos que cambiarla de posición para poder ver claramente. En este nuevo mundo, estas rodeado de trampas, inclusive hay trampas que parecen obvias, pero no lo son, que nos darán una sorpresa muy grata durante los capítulos.



«El juego estará lleno de puzzles, una música atrapante y ambientes que de comienzo a fin vas a sentirte tenso»

Como tenemos municiones limitadas, siempre tenemos que estar atentos para poder encontrarlas y cuidarlas como un tesoro para cuando cometas un error, muchas veces llegaran una gran cantidad de enemigos, en donde puedes ser el héroe y luchar, como también huir si te ves en desventaja. Mientras avanzamos por el juego, además de tener nuestra confiable pistola, encontraremos una escopeta, un rifle, jeringas para poder recuperar en algo nuestra vida, pero el arma más significativa del juego es la ballesta de la agonía, que al desarmar trampas o encontrar piezas sueltas podremos crear diferentes tipos de flechas, un arpón, incendiaria, con una bomba, congeladora, veneno. Que cambiara significativamente el gameplay cada

minuto, junto a todo estos ítems, encontraremos unos frascos de vidrio con un líquido verde o algunos enemigos liberaran ese fluido también, que se ira acumulando para después gastarlos en otro de los mundos bizarros que nos entregan. Cada ciertos fragmentos de los capítulos escucharemos una música que calma, si la seguimos encontraremos un lugar en donde el espejo se romperá, dejándonos transportarnos a lo que parece ser un psiquiátrico, donde una enfermera nos saludara muy fríamente, dirá algunas frases que nos dejara con muchas preguntas pero que nos dejara grabar, poder sentarnos en una silla en donde con un mecanismo extraño se coloca en nuestra cabeza y podremos mejorar habilidades, armas y efectos especiales para nuestras flechas.

El juego estará lleno de puzzles, una música atrapante y ambientes que de comienzo a fin vas a sentirte tenso, dará la sensación del peligro en cada rincón, que por desgracia en algunos capítulos no tiene mucho de eso, sino unos momentos tan tranquilos, que llegas a cuestionarte sobre si realmente estoy a salvo o me están preparando para lo peor. Con respecto a los personajes, son realmente estereotipos, Sebastian es el policía frio, lleno de misterios, el mejor amigo es el alcohol y duro de sacarle información, Joseph, el clásico cerebro del grupo, con sus lentes, bien vestido, pero no siendo su fuerte pelear y por ultimo tenemos a Julie, que es la novata del equipo, siendo en un principio la pobre victima que llega a este enredo, aunque avanzando por la historia nos damos cuenta que ella sabe mucho más que nuestro héroe.

Uno de los problemas que hemos notado, ha sido que en algunos escenarios los fps tienden a bajar, como a su vez lugares muy amplios, provocando un poco de molestia. Como también logrando más de una muerte sin querer, aunque dejando en claro que vamos a morir de todas maneras, algunas veces para aprender las mecánicas de los

jefes o simplemente porque la curiosidad mato al gato.

Los diseños de los enemigos son totalmente extraños, diferentes de lo normal, todos con ojos blancos resplandecientes pero que hasta con un disparo en la cabeza pueden aguantarlo sin problemas, quizás en donde se ve la mano del diseño en su mejor momento son los jefes, cada jefe tiene su estilo único y bizarro, como una mujer que además de merodear como un tigre, tiene manos en su espalda, que si llega a acercarte te elimina de un golpe.

Evil WIthin es sin duda un gran juego para los fanáticos del survival horror estilo resident evil, lleno de preguntas, personajes extraños, junto a una historia que en un principio uno cree que es todo una locura, haciendo referencia al slogan del juego mismo "Bienvenido a la mente de un loco".

POR: EL BICHO AZUL

CALL OF DUTY
ADVANCED WARFARE

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

Desarrollador: Sledgehammer Games Publisher: Activision
Plataforma: Xbox One PS4 Ps3 Xbox 360

POR: NOOBFATHER

La historia comienza con el soldado norteamericano Jack Mitchell participando en un ataque contra Corea del Norte en Seoul, con sus compañeros Will y el sargento Cormack. Durante el combate su compañero Will muere y el protagonista Mitchell pierde una mano, lo cual lo obliga a retirarse de la armada.

En el funeral de su mejor amigo Will, el padre del soldado, Jonathan Irons interpretado por Kevin Spacey, es el jefe de una multimillonaria agencia especial de defensa totalmente independiente de los estados llamada Atlas, ofreciéndole un trabajo a Mitchell de ingresar y con su tecnología le implementarían una mano cibernética para que pueda seguir luchando por "la patria".

Al terminar esa escena del funeral, que a todo esto es un evento de tiempo en donde al apretar un botón decides si haces un gesto de pésame al féretro. Comienza la historia sobre como Mitchell regresa a la batalla, el problema es que la historia es totalmente predecible, los espacios no son abiertos, están totalmente basados del guion y lineales, sin darte ninguna sensación de "libertad" en el mapa con ambientes, zonas que era posible esa especie de libertad, cabe destacar que todas las habilidades del Exo Suit como el doble salto, no están habilitadas para

«UN NUEVO JUEGO QUE REVOLUCIONA LOS ANTERIORES? CREO QUE NO.»

todas las misiones, lo cual hace aún más lineal la campaña y poco motivante a terminarla.

Aunque todos sabemos que el modo un jugador nunca ha sido el fuerte de Call Of Duty, su duración es aproximadamente de 5 a 6 horas. Siendo un tiempo decente para la historia.

Este nuevo Call Of Duty que nos entrega, Exo Suits con la capacidad de poder hacer un doble salto, hacer unos Dash hacia los lados y algunas habilidades especiales, que en la campaña al completar algunos desafíos, como matar a una cierta cantidad de soldados, recuperar inteligencia, hacer muchos disparos en la cabeza, nos entregaran unos puntos que podremos utilizar para modificar a nuestro personaje, sea hacerlo más resistente a las explosiones, más puntos de vida, aumentar el número de granadas de daño y las tácticas, entre otras cosas.

Dando el salto al modo multijugador donde es el fuerte de este tipo de juegos, podemos crear a nuestro personaje, sea hombre o mujer, colocarle equipos diferentes para formar a tu soldado, estéticamente hablando. Terminando el diseño, tenemos los modos disponibles para jugar, entre ellos tenemos los clásicos, todos contra todos, peleas en equipo, capturar la bandera, controlar puntos, muerte confirmada que es pelea en equipo pero al matar a alguien tienes que tomar su placa. Por desgracia ya al tener de nombre call of duty,

los únicos modos que están para poder jugarse sin tener que esperar mucho tiempo son solamente pelea en equipo, lo cual demuestra que por más nuevos tipos de juegos implementen, siempre va a ser ese único modo el rey indiscutido.

Al ingresar a una partida, muchos pensamos que iba a ser algo más táctico, de si estas en un equipo estar en pequeños grupos, pensar las cosas antes de disparar. Lo cual es todo lo contrario, es de todos creerse Rambo e intentar matar todo lo posible antes de caer, junto a puntos de respawn totalmente random que más de una vez me ha tocado que elimino a un jugador y aparece detrás de mí, me mata, comenzando el ciclo otra vez. Siendo ya una franquicia tan grande, siendo este el undécimo, además de darnos un exo suit para poder hacer doble salto, no entrega nada más. Ahora el movimiento y habilidades que nos entrega el traje vamos desbloqueando subiendo de nivel, en el cual partimos con la capacidad de poder sacar un escudo por tiempo limitado, otro de correr más rápido, hacerse invisible por un tiempo, recuperar tu vida, junto a otras habilidades pasivas como correr más rápido, tener más puntos de vida entre muchas opciones.

Pasando por las armas, subiendo de nivel obtienes más, lo malo es que cuando quieres sacar una mira en especial, tienes que completar desafíos para lograrlo, como matar una cantidad, dar en

la cabeza, haciendo un impedimento para poder crear a tu soldado ideal o mejorar el estilo de juego que tu prefieras.
Al eliminar enemigos ganaras puntaje, los cuales podrás usarlos para habilitar algunas habilidades especiales, como instalar una torreta de defensa, llamar a un helicóptero que dispare enemigos, un satélite que dispare un láser enorme destruyendo todo a su paso (soldados, ya que los edificios no se mueven ni un poco), pero aun con todo esto, no es el gran cambio que todos creíamos.
Volviendo al traje que es la novedad, simplemente te da una sensación de moverte más, pero en realidad sientes un movimiento algo congelado al mismo tiempo, en el sentido que puedes hacer dash, doble salto, pero aun así no sientes la libertad de moverte, es como si te regalaran un auto último modelo sin las llaves, es para que sientas algo que no está ahí.
Para finalizar Call Of Duty no es un mal juego, lástima que no se siente una verdadera revolución en su franquicia, los videos están muy bien hechas, pero la campaña ser tan lineal, junto a una dificultad que no es tampoco un gran reto, limita las ansias de querer terminarla. Como siempre su fuerte es el multiplayer, siendo entretenido algunas veces, pero por desgracia solamente el modo pelea en equipos es la que te da chance de poder jugar, sintiendo que te colocan una enorme vitrina, pero todos se quedan mirando el espejo pequeño que da al baño. Un punto a destacar es el desastre que tienen en la versión de Pc, al no ser servidores dedicados, el lag es tremendo, siendo imposible poder jugar algunas veces, dando ganas de simplemente salirse del juego y no volverlo a tocar.
No he hablado del modo cooperativo porque actualmente muy pocas personas lo juegan, haciendo un tiempo de espera enorme para poder intentar probarlo.

POR: NOOBFATHER

QATAR
AIRWAYS
EA
SPORTS
FIFA 15
FIFA
Official
Licensed
Product

FIFA 15

Desarrollador: EA Sports Publisher: Electronic Arts
Plataforma: Xbox One PS4 Ps3 Xbox 360

POR: BADSEED

Mucha expectación tenía con la llegada del monstruito futbolero de EA, que ya sigo desde hace 5 años. Habiendo jugado FIFA 14, primero en PS3 y luego en PS4, tomando ese salto de una consola a otra con gran entusiasmo, porque la diferencia fue evidente. Y no solo gráficamente hablando, sino que también presentó un gran salto en su jugabilidad con su nuevo motor Engine. Por lo tanto, esperaba un juego asombroso en todos los sentidos.

Después de ya más de un mes desde su salida, quedo con una sensación de dulce y agraz. Se mantienen varios aspectos de la entrega anterior, un acabado gráfico notable, una banda sonora de gran altura, con temas pegajosos, y los modos que ya se conocen desde entregas anteriores de la saga.

Novedades, algunas notables, como el factor emocional que buscaron integrar, que a mi gusto funciona bastante bien, aunque a veces

« en FIFA existían muchos jugadores que abusaban del achique del arquero, dejar los achiques tan inútiles como ahora me parece un despropósito."

un poco exagerado, si estas en un partido después de algunas derrotas, tu equipo cometerá errores infantiles, que exasperarán la mala racha.

Otra de las novedades que trae el juego es el desgaste de la cancha, la cual se ira desgastando poco a poco durante el partido, tal como ocurre en un partido real. Por ejemplo, si un jugador se barre, se mantendrán las marcas de la barrida en ese lugar. Otra buena adición al respecto, es que las camisetas ahora no quedarán impunes al trámite del partido, quedando sucias, o barrosas en partidos con lluvia.

Ahora lo negativo, se siente un retroceso en la jugabilidad, en especial en cuanto a los "pace abusers" que abundan en el juego online. Si bien en la edición PS4 de fifa14, algo se había mejorado ese aspecto, EA decidió este año

hacer un lindo simulador de Formula 1 en una cancha de futbol, haciendo casi injugable su modalidad online a menos que te unas a la carrera. Una pena un retroceso en ese sentido, cuando parecía que iba a mejor.

Y los arqueros….ah, los arqueros. Se les dio énfasis que ahora tendrían mejores animaciones, y se reconocen, en su mayoría, con salvadas que antes no hacían, pero al parecer a EA se le olvido que los arqueros también achican. Si bien es cierto que en los anteriores FIFA existían muchos jugadores que abusaban del achique del arquero, dejar los achiques tan inútiles como ahora me parece un despropósito.

En resumen, un juego que desperdició una gran oportunidad de ser el mejor simulador nuevamente, y al parecer, después de leer varios avances de su competencia, debería empezar a preocuparse.

POR: BADSEED

FREEDOM WARS

Desarrollador: Shift, Dimps y Japan Studio Publisher: Sony Computer Entertainment Plataforma: PSVita

POR: LOBO OROCHI

Sin duda Monster Hunter ha dejado una estela difícil de seguir. Con juegos como Soul Sacrifice, que mostró una muy buena cara en el género, Freedom Wars viene a acentuar y recalcar que aún se puede mejorar y destacar en un género tan monopolizado.

Estamos en el al año 102013, un lugar en el que los alimentos son escasos y los humanos también. Los «Panopticons» se han abierto, dando lugar a una suerte de guerreros que se enfrentarán a todo por conseguir alimentos. Tendremos que seleccionar una Panopticon al comienzo del juego, y de ahí tomar el rol de un guerrero, que como suele ocurrir, tendrá que abrirse camino desde abajo y enfrentarse al mismo rey para sobrevivir en un mundo plagado de reglas, donde el mínimo traspié, puede transformarse en una decena de años a la sombra.

Como buen juego nipón de antaño, el juego cuenta con muchos dialogos, los que nos enriquecen tanto la historia como los personajes, algo que sin duda agradecemos. La personalización de nuestro personaje es robusta y variada, pudiendo editar cualquier detalle.

La jugabilidad es acertada y los controles responden de maravilla en nuestra Vita, para poder enfrentarnos a enemigos variados y coloridos, que hacen lucir la pantalla de nuestra moderna portatil.

El juego cuenta con opción de jugar en cooperativo online con un amigo, lo que aumenta bastantes enteros a la diversión. Como punto negativo, consideramos que el sistema de «condena de años» que se nos va aplicando, resulta a veces frustrante, y estanca un poco la sensación de libertad que pudiera haber aprovechado mejor el título.

Freedom Wars es un juego que hará la delicia del paladar de los fans de juegos de acción nipones, en especial los Monster Hunter y un tremendo añadido a una consola que se ve un tanto carente de títulos.

POR: LOBO OROCHI

Desarrollador: Telltale Games Publisher: Telltale Games
Plataforma: PSVita

Si hay un juego que nos maravilló, fue la joyita de Telltale Games, The Walking Dead. En esta oportunidad tenemos acceso a la segunda temporada, en su versión para Vita, donde volvemos a encarnar a la pequeña Clementine, en un viaje por este mundo de horror, donde su inocencia ya se ve perdida ante el instinto por sobrevivir. Al igual que en su primera entrega, estaremos rodeados por variados personajes, donde seremos testigos de lo peor y lo mejor del ser humano.

La jugabilidad, de aventura interactiva, permanece intacta, adecuandose muy bien a Vita, donde la pequeña pantalla presenta muy bien los gráficos que hacen justicia al comic original.

Si bien la aventura parte un tanto lenta, con Clementine menos carismática que en season 1, apenas nos adentremos al segundo episodio, seremos testigos de importantes cambios y un regreso inesperado que nos pondrá la piel de gallina. Si te gustan los juegos con buena historia, no lo pienses dos veces, pues estás ante uno de los mejores juegos para tu PSVita.

THE WOLF AMONG US

A TELLTALE GAMES SERIES

POR: LOBO OROCHI

Desarrollador: Telltale Games Publisher: Telltale Games
Plataforma: PSVita

El mundo de Fable, es uno de los más ricos en la linea Vértigo de DC Comics. Con personajes arrancados de las fábulas e historias mágicas viviendo en el mundo real, no es extraño encontrarnos con una blancanieves empresaria, o con un lobo feroz de sheriff, quien precisamente toma el rol protagónico en esta entrega.

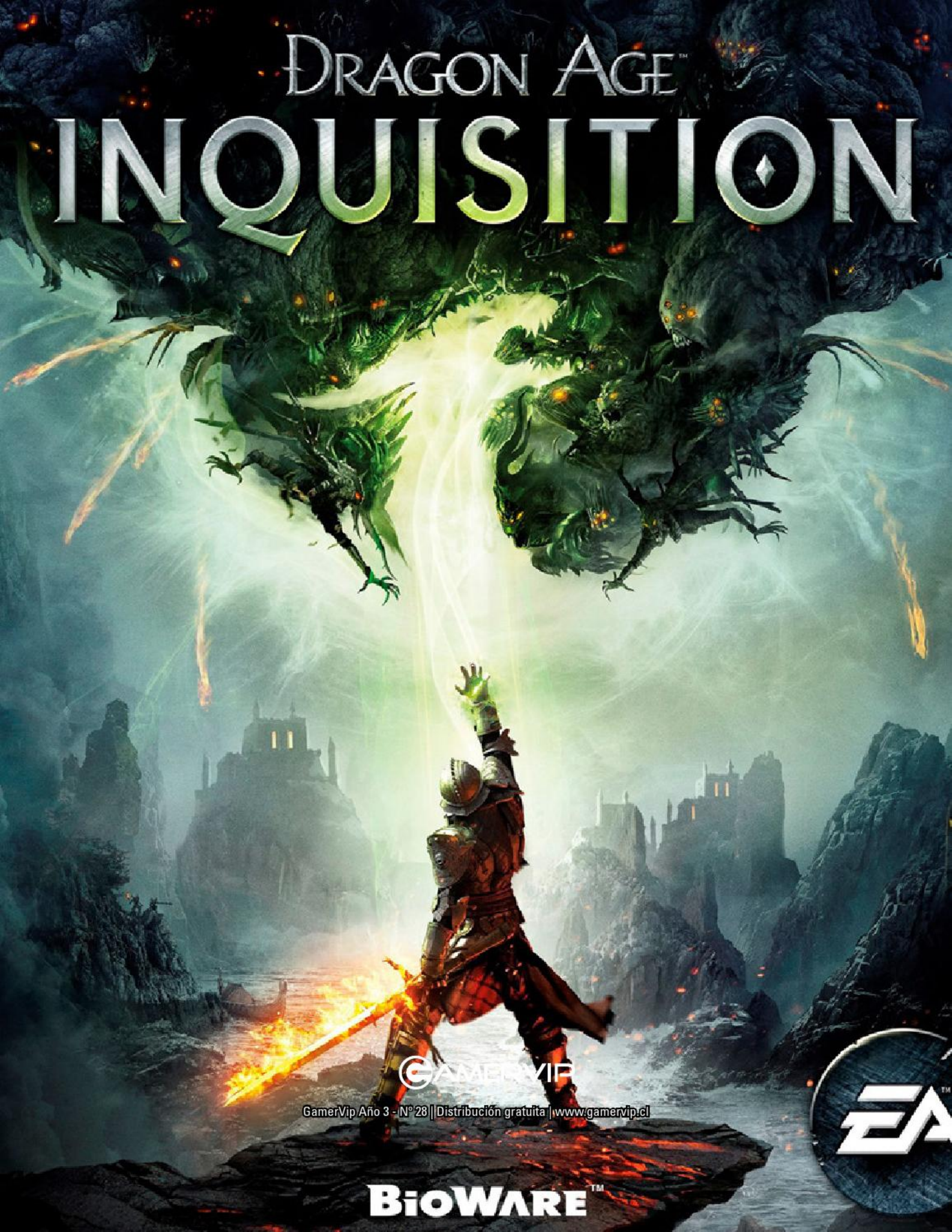
Como ya nos tiene felizmente acostumbrados, Telltale Games vuelve a lucirse, con un juego que apuesta por una historia sólida y una jugabilidad, muy similar a los juegos de Walking Dead, con una aventura gráfica que toma lo mejor del mundo de Fables, para adentrarnos en una historia que involucra asesinatos y traiciones.

Los gráficos son fieles al comic original, no buscando revolucionar nada, pero sí luciendo de maravilla en nuestra pequeña portatil.

Lobo Feroz es un protagonista carismático, absolutamente diferente a la inocente Clementine de TWD, y que nos llevará a cuestionarnos muchas cosas, en este mundo donde nuestros personajes de niñez, se nos presentan de una forma audaz y cautivante.

DYIN
ARTE GRA

NG LIGHT
RICO


DRAGON AGE™
INQUISITION
GAMERVIP
GamerVip Año 3 - N° 28 | Distribución gratuita | www.gamervip.cl
BIOWARE™